

Competencia de Robótica Educativa MakeX - 4ta. Edición

(COFA04-49)

Institución Proponente: IDT S.A.

Sitio web: www.idt.com.py

Objetivo General del Proyecto

Fomentar el interés y el desarrollo de competencias STEAM en jóvenes paraguayos mediante la organización de la Competencia MakeX Paraguay 2025, promoviendo innovación, pensamiento crítico, trabajo en equipo y proyección internacional.

Resultados Esperados

1. Participación de al menos 30 equipos.
2. Participación de al menos 60 estudiantes como competidores.
3. Participación de al menos 30 docentes capacitados como mentores.
4. Participación de al menos 15 voluntarios capacitados como jueces
5. Participación de al menos 20 instituciones privadas y públicas de todo el país.
6. Equipos ganadores habilitados para competir en instancias continentales/intercontinentales.
7. Creación de redes de colaboración entre instituciones educativas, sector privado y organismos públicos.

Monto Financiado por Conacyt (G)	Monto Contrapartida (G)	Monto Total (G)	Monto Transferido (G)	Rendicion Presenta (Monto Conacyt) (G)

Estado del Proyecto:

Modalidad : Apoyo a Ferias, Olimpiadas, Concursos y Actividades CyT

Tipo de Organización: Privada

Objetivos Socioeconómicos

Nabs: 9.4|9.4. EDUCACIÓN SECUNDARIA|Educación secundaria

UNESCO: 1299. Otras especialidades matemáticas

OCDE: 1.1|1.1. MATEMÁTICAS E INFORMÁTICA [MATEMÁTICAS Y OTRAS ÁREAS AFINES; INFORMÁTICA Y OTRAS DISCIPLINAS AFINES (SÓLO DESARROLLO DE SOFTWARE; EL DESARROLLO DE EQUIPOS DEBE CLASIFICARSE EN INGENIERÍA)]|Matemáticas

ISIC:

Contratos/ Adendas

#	Descripción	Firma	Inicio	Fin ejecución	Fin vigencia
---	-------------	-------	--------	---------------	--------------

Miembros de equipo

#	Nombres	Rol	Resumen de Formacion
---	---------	-----	----------------------